R$ 5,00
ANO 1 Nº8 SETEMBRO 1994
A ÚNICA REVISTA MENSAL DE MAC DO BRASIL
MAC MANIA
BOOKMAKERS
MULTIMÍDIA
FAÇA VOCÊ MESMO
Photoshop 3.0
ROCK & ROM

AS CARTAS NÃO MENTEM

CADÊ MEUS DISQUETES

Comprei um ClarisWorks em português e qual não foi a minha surpresa ao ver que o dicionário de sinônimos estava em inglês... Não deveria estar em português também???

E na caixa está escrito que você pode pedir em disquetes de 800Kb, mas quando eu requisitei para instalar no Mac Plus, a revenda me informou que não tem :-(

E aí... para quem eu reclamo?

Maurício Domene
São Paulo - SP

Reclame com a CompuSource (011-253-6780), que é quem distribui o programa no País. Segundo o pessoal da CompuSource, a Claris não costuma fazer a localização do Thesaurus (dicionário de sinônimos) e ainda não deu uma posição sobre quando os disquetes de 800k estarão disponíveis no Brasil. E não confie no que dizem as embalagens. O ClarisWorks afirma que você deve fazer uma cópia de segurança dos disquetes do programa, mas tem uma trava que impede copiá-los :-/

IGNORÂNCIA EVIDENTE

No número 6 da MACMANIA, a coluna PowerMacmania apresentava procedimentos para melhorar a performance do SoftWindows. Em um dado momento, deparei-me com a seguinte sugestão: "use o HPV Video no 7100 e 8100". Alguém poderia esclarecer o que é HPV VIDEO? Com o perdão da ignorância, evidentemente.

João Alfredo de Oliveira Neto
São Paulo - SP

Esses dois modelos de Power Mac tem duas saídas de vídeo, uma que sai direto da motherboard e outra conectada a uma placa de vídeo de alta performance (High Performance Video ou HPV). Plugue seu monitor nessa entrada quando for trabalhar com SoftWindows.

OPS!

Foi com satisfação que recebemos a edição de agosto da revista MACMANIA, com a matéria de páginas 26 e 27, abordando produtos da linha WordPerfect MainStreet e da Softkey, todos de nossa distribuição.

Parabenizamo-los pelo conteúdo editorial de excelente qualidade, mas gostaríamos de fazer uma ressalva com relação aos preços, publicados incorretamente.

Os preços corretos são os seguintes:
WordPerfect MainStreet

WP Works e Clip Art Premium Collection: R$ 89.00; Grammatik, Kap'n Karaoke, Wallobee Jack e Random House: R$ 39.00;
Softkey/ Linha Key

KeyCAD Complete e KeyFonts PRO: R$ 49.00.

Antonio Silvio Curiati
gerente de produto - BRASOFT

Errar é humano. Pelo menos nosso lapso serviu para mostrar que a Brasoft está atenta e interessada no mercado brasileiro de Mac.

LEITOR POKAPRÁTIKA

Vocês pediram pra escrever metendo o pau, eu estou escrevendo.

O disquete que vocês mandam pra quem assina a revista é a coisa menos intuitiva e "user friendly" que eu já vi. Sou macmaníaco de primeira viagem e pastei um bocado para descobrir como instalar os tais programas "sérios" e "não tão sérios". Não tinha um jeito mais fácil de se fazer um disquete? Mesmo que fosse em detrimento da quantidade de programas. Aliás, como vocês fizeram para colocar mais de 3Mb em um disquete HD?

Júlio Cézar Longo
Salvador - BA

Atendendo às centenas de pedidos dos leitores de pouca prática, a MACMANIA desenvolveu a versão 1.2 de seu já famoso disquetinho. Agora basta enfiar e clicar sobre os ícones para descompactar os programas e sair se divertindo. MACMANIA #1.2 traz também novas versões dos velhos programas e algumas surpresas. Para entulhar o disquete de softwares, usamos o CompactPro.

Escreva para a revista MACMANIA:
Rua do Paraíso, 706 Aclimação
CEP 04103-010 São Paulo SP

NOS PÉS-DE-PÁGINA DESTA EDIÇÃO: O MAC NO CINEMA. VEJA COMO A APPLE É BOA EM MERCHANDISING

GET INFO

EDITOR DE TEXTO
HEINAR MARACY

EDITOR DE ARTE
TONY DE MARCO

CONSELHO EDITORIAL
OSWALDO BUENO (Carpintaria do Software)
CAIO BARRA COSTA (Cabaret Voltaire)
CARLOS FREITAS (Trattoria Di Frame)
VALTER HARASAKI (Idea Visual)
MARCOS SMIRKOFF (Vetor Zero)
RICARDO TANNUS JR. (Esferas Software)
DIMITRI LEE (MacBBS)

EDITORA EXECUTIVA
BELINDA SANTOS

EDITORAÇÃO
CRISTINA MILHEIRO

REPORTAGEM
CARLOS FELIX XIMENES

CORRESPONDENTE NOS EUA
BILL MC GREGOR

CORRESPONDENTES NA INGLATERRA
SUELY FRAGOSO E ROSA FREITAG

CORRESPONDENTE NA ALEMANHA
TERESA NUNES

CAPA
CAIO BARRA COSTA
PHOTOSHOP 3.0, ILLUSTRATOR 5.5, KPT 2.1, TEXTURE SCAPE 1.0, STRATA STUDIOPRO 1.1

MACINTÓSHICO
TONY, HEINAR, SMIRKOFF & SPACCA

COLABORADORES
LUCIANO RAMALHO, TOM BOJARCZUK, MARCO FADIGA, FABIO GRANJA, MAGDA BARKÓ, MARIO FUCHS, MICHELLI DEJULIO, RODRIGO MEDEIROS, PAULA RICHNER

FOTÓGRAFOS
RICARDO TELES E HANS GEORG

GERÊNCIA DE ASSINATURAS
EGLY DEJULIO
TEL/FAX: (011) 284-6597

GERÊNCIA COMERCIAL
FERNANDO PERFEITO

SOFTWARE
QUARKXPRESS 3.2, FONTOGRAPHER 4.0, WORD 5.1, DESKPAINT 1.05, FREEHAND 4.0, MICROPHONE II 4.0, PHOTOSHOP 3.0, BANCOFACIL 1.2, FILEMAKER PRO 2.0, SPECULAR COLLAGE 1.0.1

HARDWARE
POWERMAC 7100, QUADRA 700, QUADRA 605, IISI, SE, ABATON FAXMODEM, LASERJET 4, PERSONAL LASERWRITER, SCANMAKER II

FOTOLITOS
PAPER EXPRESS

IMPRESSÃO
MINDEN

DISTRIBUIÇÃO
BH DISTRIBUIDORA

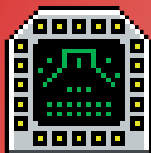
EDITORA BOOKMAKERS
DIRETORES
BELINDA SANTOS
HEINAR MARACY

MACMANIA é uma publicação mensal da
Editora Bookmakers Ltda. Rua do Paraíso, 706
Aclimação – CEP 04103-010 – São Paulo SP
Tel/Fax: (011) 284 6597

O FIM DOS MISTÉRIOSOS DISQUETES QUASE VAZIOS

Volta e meia você encontra disquetes sem nada dentro, mas que insistem em dizer que tem cento e tantos ks ocupados. Uma maneira de fazer com que eles fiquem totalmente "limpos" é dar um *Erase Disk*. Essa é uma atitude salutar, porque reformata o disquete, deixando-o como novo, evitando problemas futuros. Mas nem sempre você está com tempo e disposição para reformatar um disquete. Aí, o jeito é dar um "rebuild" nele. Crie uma pasta vazia no disquete e aperte -*Option-Esc* e dê um *Force Quit* no Finder. Continue segurando as teclas Command e Option até aparecer uma janela perguntando se você quer reconstruir o hard disk. Diga não. A mesma janela aparecerá de novo perguntando se você quer reconstruir o disquete. Aceite e o disquete será reconstruído, o que leva um tempo consideravelmente menor que uma reformatação. Depois é só jogar a pasta vazia no lixo que você terá seu disquete limpinho e pronto para outra.

DETONANDO NO F/A 18 - Parte2

Na edição passada, demos a dica de como acessar o modo de escolha de naves e missões do F/A 18 (escolher Tour Of Duty apertando Option). Aqui estão os códigos de alguns aviões e nomes de missões.

Mission	Airplanes	Mission Name
01	MG27	BLACK GOLD
02	AWAK	BIRD DOWN
03	MG27	YOU CAN'T HIDE
04	MG27	HOMECOMING
05	SU27	JUST SAY NO
06	MG27	DUCK HUNT

SALVANDO PADRÕES

Todo mundo sabe que o *Control Panel Desktop Patterns* serve para mudar o padrão de fundo do seu Desktop. Só que, às vezes, você passa um tempão pintando pontinhos e, por descuido, clica nas flechinhas e perde o padrão que criou. Para salvar seu padrão permanentemente, dê um duplo click no mini-Desktop do *Desktop Patterns*. Como indica a seta.

HARD TIPS

FALSIFICANDO O FINDER

Se você já tentou criar um disquete de emergência para ligar seu Mac quando ele não encontra o hard disk, deve ter percebido que, com o System 7.1, essa é uma tarefa um tanto difícil. Um bom disquete de emergência deve incluir uma cópia dos arquivos System, Finder e um programa de recuperação de discos, como o Norton Utilities ou o Public Utilities. Só que mesmo o System Folder mínimo do Disk Tools ocupa cerca de 1,1Mb no disquete, deixando pouco mais de 200k para o programa de recuperação (o Norton, por exemplo, ocupa 538k). A saída é criar um Finder Falso (crianças, não tentem isso sem a supervisão de um adulto).

1- Copie para um disquete o System Folder que está no disquete Disk Tools (Ferramentas de Disco, caso seu sistema esteja em português). Jogue fora o Finder e coloque seu programa de recuperação no lugar.

2- Abra o ResEdit, dê *Cancel* na janela de *Open* e escolha *Get File/Folder Info* no menu *File*. Na janela de *Get Info*, abra o programa que está no disquete.

3- Mude o nome do programa para Finder, o Type para FNDR e o Creator para MACS. Salve.

4- Pronto! Toda vez que seu discão der pau, basta colocar seu disquete de emergência. O Mac vai achar que o programa é o Finder e vai abrí-lo. Aí você poderá rodar o programa e tentar salvar seu hard disk.

Info for Norton Utilities
File: Norton Utilities ☐ Locked
Type: APPL Creator: PNnu

Info for Norton Utilities
File: Finder ☐ Locked
Type: FNDR Creator: MACS

O DESKTOP DO HOMEM INVISÍVEL

Uma das maneiras mais populares de se organizar o Desktop é espalhar sobre ele Aliases de seus programas favoritos. Só que quando isso se juntar a outra mania popular, a de decorar o Desktop com padrões de fundo, você acaba ficando com um Mac com cara de carro alegórico. Uma maneira de limpar um pouco seu visual é criar ícones invisíveis para seus Aliases.

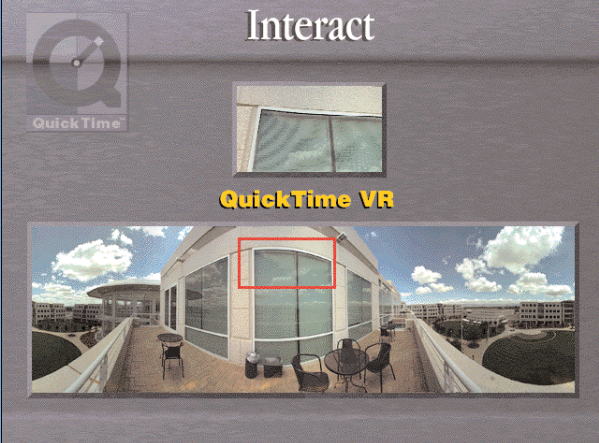
Crie um documento de 32 por 32 pixels em um programa de pintura (como o Photoshop). Selecione toda a tela e dê Copy (-C). Vá para o Desktop e dê Get Info (-I) sobre o ícone a ser invisibilizado, clique sobre o ícone no canto superior esquerdo da tela e dê Paste (-V). Pronto, os programas ainda estão ali, mas seus ícones não atrapalham mais o visual do fundo. Para abrí-los ou arrastá-los para outro lugar, basta clicar sobre os nomes.

TID BITS

MACWORLD EXPO

A *Macworld Expo* é o grande evento semestral do universo Macintosh. A última aconteceu em Boston no início de agosto. A MACMANIA enviou alguns representantes à feira, que voltaram carregados de novidades. Aqui estão, em primeira mão, alguns lançamentos de hardware e software da feira.

QUICKTIME VR

Além de abafar na Macworld, o *QuickTime VR* arrancou também muitos Ohs!! e Ahs!! na SIGGRAPH, evento anual dedicado à computação gráfica. Quem viu o sistema em funcionamento ficou impressionado com sua capacidade de pegar imagens bidimensionais com qualidade fotográfica, descobrir automaticamente seus pontos de intersecção e transformá-las em ambientes tridimensionais pelos quais se pode passear. Durante esses passeios virtuais, a impressão que se tem é a de estar operando um programa de CAD renderizado, movendo objetos e percorrendo cenários em tempo real. Tudo isso sem hardware adicional! Programas compatíveis com *QuickTime VR* provavelmente estarão disponíveis até o final do ano.

Ele chega prometendo enfartar os multimídicos

OBJETO DO DESEJO

Foto: Ricardo Teles

A máquina nº 35 posa para a posteridade

Aproveitando a onda atual, em que a própria Apple começa a pensar em quebrar o tabu dos clones de Mac e terceirizar sua produção de hardware, a MACMANIA resolveu relembrar os velhos tempos da reserva de mercado indicando como objeto do desejo deste mês o **UNITRON**, o Macintosh brasileiro.

Lançado em 1986, o Unitron é uma espécie de Tucker da informática nacional. Foram fabricados pouco mais de 50 unidades e quem ainda possui um hoje, trata-o como relíquia (ainda mais se estiver funcionando). O Mac tupiniquim era um clone de um Macintosh 512k, com um drive de 800k.

Misteriosamente, o Unitron foi o único projeto de computador embargado pela extinta Secretaria Especial de Informática, numa época em que qualquer empresa podia fazer a tal "engenharia reversa" em hardwares e softwares feitos no exterior, sem ter que se preocupar com detalhes como copyrights, marcas e patentes.

Não tão misteriosamente assim, porque o governo americano – que não gostava nem um pouco da tal reserva da casa da Mãe Joana, apesar de adotar frequentemente o sistema em causa própria – fez uma discreta pressão sobre o nosso tíbio Executivo, o que acabou tirando o Unitron da linha de montagem. Com certeza, as coisas hoje seriam outras no mercado de Macintosh no Brasil, se isso não tivesse acontecido.

A Unitron é hoje uma empresa que trabalha com equipamentos eletrônicos de segurança, periféricos e presta consultoria sobre Macintosh através da Quatro Informática.

TID BITS

Dá trabalho, mas não existe risco do aquário vazar

QUICKCAM

A Connectix, fabricante do RAM Doubler, entra com o pé na porta no mercado de periféricos para Mac com um produto de cair o queixo. Uma câmera de vídeo para multimídia que custa a bagatela de US$ 149. Infelizmente, por problemas da burocracia americana (sim, lá também tem disso!) a câmera não estava à venda na feira. A Connectix prometeu que a câmera começaria a ser comercializada ainda no mês de agosto.

A *QuickCam* é ligada na porta serial do Mac, não precisa de placa de digitalização de vídeo nem de fonte externa de energia e ainda vem com um microfoninho. As imagens são capturadas em 16 tons de cinza por um software de edição de vídeo que acompanha a câmera e podem ser convertidas em filmes QuickTime de 240 x 320 pixels. Um outro programinha vai permitir utilizar a câmera para tirar fotos digitais em formato PICT. Uma versão colorida deve ser lançada no início do ano que vem.

Connectix
Tel. (001) 415-571-5100
Fax (001) 415-571-5195

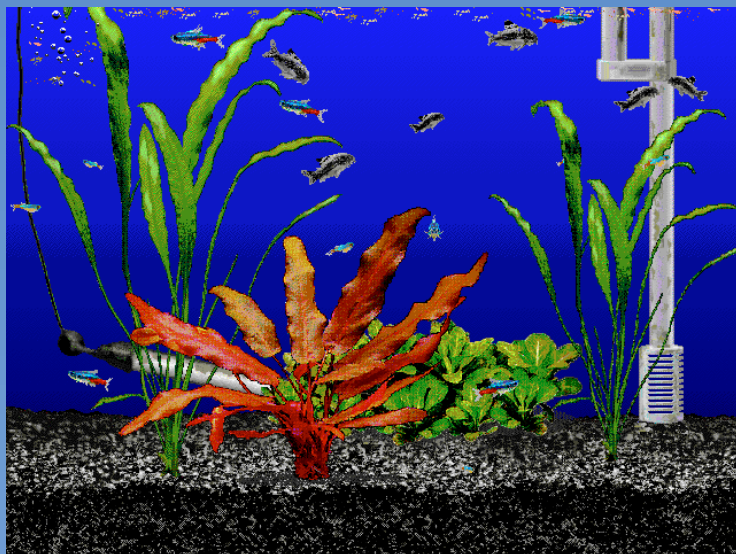
IBVA

Controle seu Mac com a força do pensamento! Essa é boa, hein? Pois é, o pessoal da IBVA Technologies acredita nisso e demonstrou na feira um protótipo do *Interactive Brainwave Visual Analyzer*. O sistema é composto por uma faixa captadora de sinais eletroencefalográficos (EEG) que é amarrada na cabeça e transmite os sinais do cérebro por ondas de rádio para uma unidade receptora ligada na porta serial do Mac. Além de captar ondas cerebrais, o aparelho pode ser configurado para ler movimentos musculares e o batimento cardíaco.

Além das óbvias utilizações médicas (como poder transformar um PowerBook em um encefalógrafo portátil), o sistema pode, segundo o fabricante, ser utilizado para controlar sons, gráficos, coordenadas tridimensionais e ambientes de realidade virtual. Na feira, ele estava sendo demonstrado controlando um videogame. Para mostrar que a coisa é séria, a IBVA mostra a lista de empresas que estão utilizando o equipamento em seus departamentos de Pesquisa e Desenvolvimento, entre as quais estão a Sony, a Mitsubishi, a Canon e a Matsushita.

IBVA
Tel. (001) 212-754-4282
Fax (001) 212-759-5080

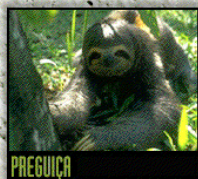
PAINTER 3.0

A Fractal Design mostrou a nova versão do *Painter*, que traz alterações radicais em relação à anterior. Com mais de 50 novas funções, como suporte para multimídia e ferramentas de animação. O *Painter 3.0* deve estar à venda a partir de outubro em versões Mac e Power Mac, ao preço de US$ 499.

A turma do Desktop Video vai adorar o novo *Painter*. Com ele, será possível abrir filmes QuickTime e pintar um filme quadro-a-quadro, avançando os quadros com controles tipo videocassete. Indo contra a maré dos programas que enchem a tela de palettes, o *Painter* reduziu suas 14 palettes para apenas seis, copiando o sistema utilizado por outro programa da Fractal Design, o Dabbler. A extensão Painter X2 foi incorporada ao programa, em versão revista e melhorada. Uma nova ferramenta, o Image Hose (literalmente, mangueira de imagem) promete abafar. A cada pincelada, ela "esguicha" uma série de imagens pré-definidas pelo usuário, randomicamente. Com uma folhinha e algumas pinceladas, você cria uma árvore. É o fim do *Copy* e *Paste* para fazer padrões de fundo. Para aumentar ainda mais o seu estilo "natural" de pintura, o *Painter 3.0* permite que o artista gire a página na tela, tornando mais confortável o uso de canetas sensíveis à pressão.

Fractal Design
Tel. (001) 408-688-5300
Fax (001) 408-688-8836

AQUAZONE

Transforme seu Macintosh em um aquário! O *Aquazone*, da japonesa 9003 Inc., introduz um novo conceito na informática: o bicho de estimação digital. Você pode escolher entre uma coleção de 40 peixes tropicais de duas espécies originárias do rio Amazonas (Neon Tetra e Leopard Catfish), acessórios e plantas para montar seu aquário. Você coloca seus peixes no aquário e tem que abrir o programa todos os dias para alimentá-los, limpar o filtro, checar o pH da água e tomar outros cuidados, ou eles podem ficar doentes e até morrer. *Aquazone* é uma espécie de SimFish com uma dose extra de realismo. Você vê os seus peixinhos crescerem, cruzarem, terem filhos e acaba criando uma certa ligação sentimental com eles. Se eles morrem (boiando horrivelmente de barriga pra cima na tela do seu Macintosh), adeus. Só reinstalando o programa para ter todos os seus peixes de volta.

9003 Inc.
Tel. (001) 714-955-4968
Fax (001) 714-955-4963

Você acha que esta interface é coisa para inglês ver? Acertou.

YES, NÓS TEMOS CD-ROM

O primeiro CD-ROM multimídia sobre o Brasil foi feito no Macintosh! *Brasil: Beaches, Business, Capital and Ecology* é uma série com cinco CD-ROMs, criada pela Tecnoquality (011-573-3608). A série mostra diversos aspectos do país e tem como público-alvo agências de turismo e universidades do exterior. Cada CD enfoca uma cidade brasileira, que serve de exemplo para um determinado enfoque turístico.

O primeiro CD, que será lançado no final de setembro, mostra Porto Seguro e fala sobre as praias brasileiras. O segundo terá Brasília, capital política, como tema central. O terceiro será São Paulo e o quarto, Pantanal. O quinto terá o nome de Brasil e vai mostrar todas as cidades anteriores, mais o Rio de Janeiro. A Tecnoquality prepara também um CD-ROM sobre a Antártica, que contará com vasto material de pesquisadores brasileiros. Todos os CD-ROMs estão sendo desenvolvidos no Macromedia Director 4.0 em formato híbrido (Mac/PC).

SHAREWARES A RODO

O primeiro CD-ROM com programas para Macintosh feito no Brasil é um CD-ROM de PC! O segundo volume da coleção *CD-Share Bra*, editada pela Kanópus (041-222-0277), de Curitiba (PR), traz 140Mb de programas para Mac, entre games, utilitários, clips de After Dark e outros badulaques.

O objetivo da coleção *Share Bra* é abastecer e estimular as BBS que começam a pipocar pelo país. Como 99,9% dessas BBSs são pecezistas, os arquivos de Macintosh estão em MacBinary – um formato que possibilita gravar arquivos de Mac em PC. Esse é, mais um objetivo louvável pois, dessa forma, os macmaníacos podem encontrar algo de útil dentro de BBSs de PC. A maioria dos programas de comunicação converte automaticamente arquivos MacBinary.

Só que para os usuários de Mac, o acesso aos quase 1.300 arquivos existentes no CD-ROM, se dá de uma forma um tanto canhestra. Você vai ter que usar o Apple File Exchange ou o BinHex 5.0 para convertê-los de MacBinary para Mac.

Até o presente momento, o *Share Bra* é a única maneira que o usuário brasileiro tem para adquirir uma quantidade expressiva de sharewares para Macintosh. Isso representa muito para aqueles que acabaram de comprar seu Mac, já cansaram de brincar com o puzzle e não tem mais nenhuma graninha para torrar em software. O fato dos softwares estarem um pouco desatualizados é largamente compensado pela pechincha que é o CD: apenas R$ 39,00.

POWER TO THE PEOPLE

A boa notícia que todos esperávamos finalmente chegou. O Quadra 605 terá *upgrade* para o chip PowerPC 601. Todos aqueles que compraram o quadrinha da promoção da CompuSource podem respirar aliviados. A placa de *upgrade* desenvolvida para o novo Quadra 630 *(ver MACMANIA#7)* vai servir em qualquer Mac com chip Motorola 68040 que tenha o slot LC PDS. Além do 630, isso inclui o Quadra 605 e os LCs 475 e 575.

A placa deverá custar entre US$ 700 e US$ 1.000 (EUA) e ser comercializada ainda este ano. Ela funciona da mesma maneira que a atual placa de *upgrade* para os outros Quadras, dobrando a velocidade do clock da atual CPU, o que significa que o Power Quadra 605 rodará a 50MHz. A vantagem é que seus softwares antigos não precisam rodar no lerdo modo emulado do PowerPC. Um Control Panel permite a troca entre o chip 040 e o PowerPC.

LTIMÍDIA

REVOLUCIONANDO O MUNDO

Luciano Ramalho

Vamos começar pelo fim. O Macintosh é hoje a melhor plataforma para se desenvolver multimídia. Isso não quer dizer que o Mac seja a plataforma ideal; esta só existe em nossos sonhos. A verdade, nua e crua, é que as tecnologias que formam a infra-estrutura da multimídia ainda não estão maduras e as ferramentas que temos à nossa disposição refletem isso. Os softwares de autoria disponíveis no mercado ainda têm muitos defeitos e idiossincrasias, estando longe da perfeição. Você não vai encontrar aqui uma solução tão completa e robusta para os seus projetos quanto os arquitetos têm no ArchiCAD *(ver MACMANIA # 7)*. E no mundo PC, as coisas estão ainda mais atrasadas.

Hoje o Mac não dispensa você de suar a camisa e quebrar a cabeça para criar o próximo mega-hit do mercado de CD-ROMs. Ele apenas poupa o tempo que os pecezistas perdem com questões burocráticas, como conflitos de configuração, incompatibilidade de arquivos e ferramentas nada amigáveis. Está virando procedimento comum um projeto multimídia ser realizado no Macintosh para depois ser portado para o Windows.

A montagem de um título multimídia pode ser comparada ao processo de editoração eletrônica de um livro ou uma revista. Você começa editando o conteúdo da publicação em programas especializados, como processadores de texto e programas de desenho e de tratamento de imagens. Quando o texto e as imagens ficam prontas, tudo é integrado num programa de editoração (como o QuarkXPress ou o PageMaker), que pode também ser utilizado no início do projeto para se construir um boneco. Numa produção multimídia, também são usados programas especializados. Só que nesse caso a lista pode incluir também softwares de edição de som, vídeo e animação. Todo o material é integrado num programa de autoria, que também pode ser usado para a montagem de protótipos.

PROTÓTIPO: O BONECO MULTIMÍDIA

Se um boneco é útil na hora de começar um novo projeto editorial, em multimídia o protótipo é essencial. Livros já vêm com uma interface de usuário intuitiva: letras pretas sobre papel branco. Basta abrir e folhear para acessar diretamente o conteúdo de um livro. Alguns *upgrades* feitos nos últimos séculos aprimoraram essa interface com inovações, como sumários, índices remissivos, notas de rodapé e letras prateadas sobre papel salmão ou rosa-fúcsia.

Já o acesso ao conteúdo de um CD-ROM não é direto, ele só pode ser feito por meio de um software. E é você que vai montar a interface de usuário desse software. Tudo que o usuário poderá ver e fazer com o seu CD-ROM vai depender das telas, dos menus, dos botões e da "inteligência" embutida nessa interface. Multimídia não é só a colagem de várias mídias num suporte estático. A mídia software é maleável e quase não impõe limites. Os caminhos possíveis são infinitos. A melhor forma de explorar e testar caminhos é através de um protótipo. Por isso, uma característica fundamental de uma ferramenta de autoria é permitir a prototipagem sem muito esforço. Isso não era possível antes do HyperCard.

HYPERCARD

O HyperCard é um "kit de construção de softwares". Foi a primeira solução criada para permitir que alguém sem nenhuma noção de programação produza softwares. A idéia fundamental é a de que um programa não passa de uma coleção de telas. No HyperCard, cada tela é chamada de "cartão" *(card)*. Seguindo por essa metáfora, um programa completo é uma pilha (*stack*, em inglês) de cartões. Sobre cada cartão o usuário pode colar botões, caixas de texto ou figuras.

O HyperCard também foi pioneiro ao fornecer para o usuário uma palette com botões e caixas de texto prontas, além de ferramentas de desenho. Nele, criar um botão é tão fácil quanto desenhar um retângulo. Sem escrever nenhuma linha de código, você pode montar todas as telas que vão compor seu título e fazer botões para levar o usuário de uma tela para outra. Em suma: a ferramenta ideal para se construir um protótipo.

O HyperCard tem duas limitações: Primeiro, a interatividade dos títulos fica limitada a clicar botões para saltar de uma tela para outra. Segundo – e muito mais grave, tudo tem que ser feito em preto e branco (P&B mesmo, não *grayscale*). Acontece que o HyperCard foi criado ainda na época em que não existiam Macs coloridos e a Apple, com o passar dos anos, perdeu o interesse pelo produto. Ele foi distribuído gratuitamente com todos os Macs durante algum tempo, mas com a chegada dos tempos difíceis, a Apple passou, simultaneamente, a cobrar pelo produto e economizar no seu aperfeiçoamento.

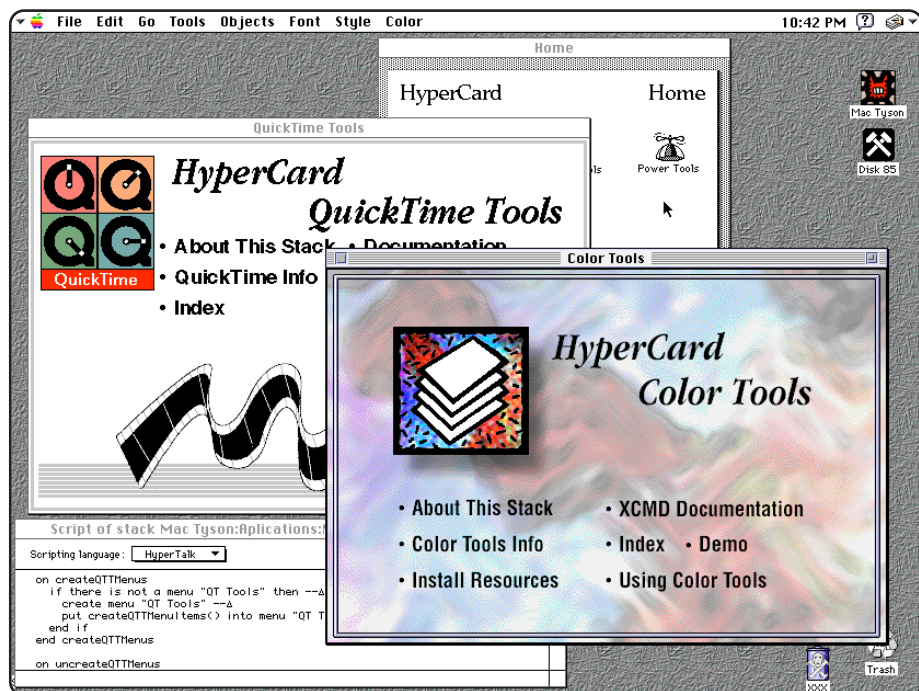
REMENDOS COLORIDOS

Nos últimos anos, vários softwares comerciais e sharewares surgiram para permitir que o usuário colorize seus *stacks*. E em sua versão mais recente, a 2.2 *(ver MACMANIA #2)*, o HyperCard finalmente traz um remendo para esse fim: o XCMD AddColor.

Os XCMD (sigla para *External Command*) e seus primos, os XFCN *(External Function)*, são módulos desenvolvidos por programadores profissionais para agregar funções e ampliar os poderes do HyperCard. Existem XCMDs para controlar videodiscos, câmeras de vídeo, para acessar bancos de dados em mainframes e até para coletar dados de instrumentos científicos. O problema de todos os XCMDs é que, para usá-los, você precisa de algum (às vezes, muito) conhecimento de linguagem de programação.

O HyperCard tem uma linguagem de programação embutida, chamada HyperTalk. Com ela, você pode programar seus botões para fazer coisas mais interessantes do que saltar de uma página para outra. Os programas feitos em HyperTalk são chamados de *scripts*. Em tese, tudo que pode ser feito numa linguagem de programação profissional, como C++ ou Pascal, pode ser feito num *script* de HyperTalk.

De fato, HyperTalk é uma linguagem muito poderosa e produtiva. Só tem um defeito, é lenta. Ou melhor, os *scripts* que você escreve em HyperTalk trabalham muito mais devagar do que aqueles criados em Pascal. O AddColor sofre desse problema. Sendo um módulo XCMD, sua integração com o HyperCard é feita através de *scripts*. Se você tem uma máquina inferior a um Quadra, desista de usar o HyperCard com AddColor. Num LCII, a passagem de uma tela colorida (tela simples, *all type*, sem nenhuma imagem PICT sofisticada) para outra pode levar cinco segundos.

Outro defeito do AddColor é a sua falta de integração com as ferramentas nativas do HyperCard. Um exemplo: quando se arrasta um botão ou uma caixa de texto colorizada, a cor não se move junto. É como se você só pudesse manipular o filme preto de um fotolito em quadricromia. Assim que você aciona uma ferramenta do AddColor, as cores se ligam e correm atrás dos respectivos botões e caixas. Ou seja, na hora de rodar a multimídia tudo funciona direitinho, mas não é recomendável deixar a montagem do layout nas mãos de pessoas com predisposição à esquizofrenia.

O HyperCard é um bom começo para quem nunca mexeu com multimídia

DE VOLTA PARA O FUTURO - PARTE 2 – NO FUTURO, EM UMA LOJA DE ANTIGUIDADES, HÁ UM CLASSIC NA PRATELEIRA COM O CARTAZ "COMPUTADOR ANTIGO"

PILHAS E PILHAS DE STACKS

O HyperCard sempre veio acompanhado de exemplos abundantes, bonitos e inteligentes. Excelentes lições de design em P&B. O capricho da Apple nessa área era tanto que, nas sucessivas versões, novos exemplos eram criados para demonstrar os mesmos princípios só que com roupagens mais modernas, acompanhando as tendências do design gráfico.

Além disso, existem muitos livros sobre HyperCard, além de gigabytes de *stacks* freeware e shareware, cujos *scripts* podem ser estudados e até reaproveitados em seus projetos.

Todo mundo que mexe com HyperCard há alguns anos possui uma vasta coleção desses *stacks*. Desconfie de qualquer ferramenta de autoria que não inclua exemplos de alta qualidade. Das duas uma: ou a ferramenta não presta (e por isso fica muito caro desenvolver bons exemplos) ou o fabricante não dá a mínima para o desenvolvedor.

O HyperCard 2.2 é vendido na forma de um *Development Kit* (kit de desenvolvimento) e custa US$ 99 (EUA). A versão 2.2 é compatível com o AppleScript, a extensão do sistema para criação de macros que a Apple lançou no início desse ano. Isso quer dizer que é possível criar *stacks* para controlar qualquer programa compatível com AppleScript e até para automatizar tarefas no próprio Finder a partir do System 7.5.

O kit inclui também o AddMotion II, um ótimo software baseado em XCMDs para a criação de animações em P&B ou cor. Outra novidade é a opção de salvar um *stack* como um aplicativo. Agora, com um simples comando *Save a Copy* (salvar uma cópia), você transforma um *stack* num programa completo e independente, que pode ser vendido ou distribuído livremente. A lista de recursos novos da versão 2.2 é impressionante. É uma pena que duas das novidades mais importantes (AddColor e AddMotion) sejam apêndices mal integrados ao resto do produto.

MACROMEDIA DIRECTOR

O atraso tecnológico fez com que o HyperCard perdesse a preferência dos criadores de multimídia no Mac. Hoje a ferramenta mais usada é bem mais cara, o Macromedia Director (US$ 1.195/EUA).

O Director nasceu como um programa especializado na produção de animações em 2D. Com o tempo, ele foi ganhando recursos que o transformaram num ambiente de autoria completo. Os CD-ROM *Iron Helix*, da Drew Pictures, *A Turma da Cozinha*, da Trattoria di Frame e a série *Brasil*, da Tecnoquality, foram desenvolvidos com esse produto.

Assim como no HyperCard a unidade básica de organização é o *card*, no Director o elemento fundamental é o *frame* (quadro – equivalente a um fotograma de cinema). A janela principal do Director é chamada *Stage* (palco). Ela exibe um fotograma de cada vez, para que o usuário posicione os elementos de cena. A posição de cada objeto no *Stage* é registrada num segundo display, o *Score* (partitura). O *Score* é uma tabela dividida em linhas e colunas que mostram as ações de cada objeto num determinado tempo. Cada linha representa um objeto da cena. Cada coluna equivale a um *frame*.

As animações podem ser feitas manualmente (quadro-a-quadro), mas o Director também faz intervalação *(in-betweening)* automática. Basta que o animador indique no *Score* a posição de um objeto em alguns frames, como o início, o meio e o fim do movimento. O comando *In-Between* preenche automaticamente os *frames* intermediários, completando a trajetória do objeto.

Além de indicações de movimentos, o *Score* também permite associar sons e *scripts* à animação. A sincronia entre os sons e a animação nem sempre é perfeita. O manual de dicas, que acompanha o Director, recomenda a conversão de animações em clips de QuickTime sempre que a sincronia for importante. Em compensação, a possibilidade de associar *scripts* à animação viabiliza a criação de programas altamente interativos, como simulações e jogos de ação. Os *scripts* do Director são escritos na linguagem Lingo, muito parecida com HyperTalk. Além de ser compatível com XCMD e XFCN, o Director tem seu próprio protocolo de comandos externos, o XOBJ *(External Objects)*.

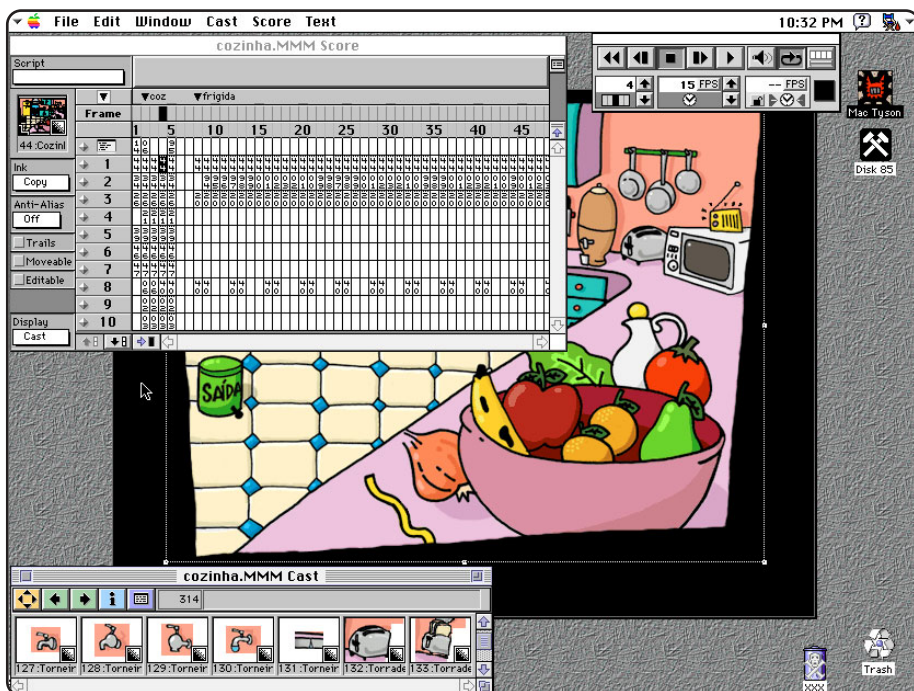
Uma palette de ferramentas permite desenhar botões, caixas de texto e figuras geométricas simples diretamente sobre o *Stage*. E há até um módulo de pintura para a criação de personagens e objetos de cena. Mas o mais comum nas produtoras de multimídia é a elaboração de todas as figuras num programa separado, como o Photoshop, para depois importá-las para o Director.

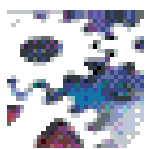
PULANDO DE PLATAFORMA

A lamentável hegemonia dos PCs no mundo inteiro obriga os produtores de multimídia a se preocupar com essa plataforma. O Director 3.1.3 – (versão recentemente descontinuada) – oferecia como opcional o Director Player for Windows (DPW), que permitia a execução no PC de títulos criados no Macintosh. A conversão para o DPW era problemática, mas não impossível. A versão atual do Director, a 4.0, promete um caminho mais suave.

A Macromedia anunciou para esse mês (setembro) o lançamento do Director 4.0 for Windows. Dessa vez, a versão PC do Director não será apenas um player e sim um clone completo do ambiente de autoria que já existe no Mac.

A Macromedia afirma que não será preciso fazer nenhum tipo de conversão para compartilhar arquivos do Director entre as duas plataformas. Apenas os filmes de QuickTime precisarão ser traduzidos com o auxílio do Movie Converter, da Apple.

O Director percorreu um longo caminho desde sua origem como software de animação até o sistema de autoria atual. Isto se reflete não só na sua versatilidade como também na dificuldade de dominá-lo. Não é possível criar um mísero protótipo interativo sem escrever ao menos algumas linhas de *scripts* em Lingo. Mas se você não tem medo de programar, o Director pode levá-lo longe.

Para entrar nesse mundo pela porta da frente o jeito é encarar o Director

JURASSIC PARK – O PROGRAMADOR GORDINHO USAVA MAC. ATENTE PARA O DETALHE DO VIDEOCOMUNICADOR: É UMA TELA DE QUICKTIME

APPLE MEDIA TOOL

Enquanto o HyperCard definhava, a Apple não se esqueceu do mercado de multimídia. No final do ano passado, a empresa lançou, sem grande estardalhaço, um ambiente de autoria revolucionário: o Apple Media Tool. A partir das experiências do seu Media Lab, a Apple concebeu esse programa para se encaixar num esquema de produção que divide a equipe em dois grupos: os artistas e os programadores. Segundo esse modelo, os artistas começam criando suas mídias (textos, músicas, imagens etc.) nos programas específicos de sua preferência. Depois usam o módulo Apple Media Tool (AMT) para integrá-las rapidamente montando um protótipo (ou mesmo um produto final simples). Se o projeto exigir a intervenção de programadores, entra em cena um segundo módulo, vendido separadamente: o Apple Media Tool Programming Environment (AMTPE).

O AMT não possui nenhuma ferramenta para a criação ou edição de mídias. O trabalho de autoria no AMT começa na montagem de um mapa de navegação, que descreve em linhas gerais quais são as telas do projeto e como elas se interligam. Esse tipo de mapa é muito usado em projetos multimídia, normalmente desenhado numa folha de papel e pendurado numa parede para orientar a equipe de produção. O AMT é o primeiro ambiente de autoria a incorporá-lo.

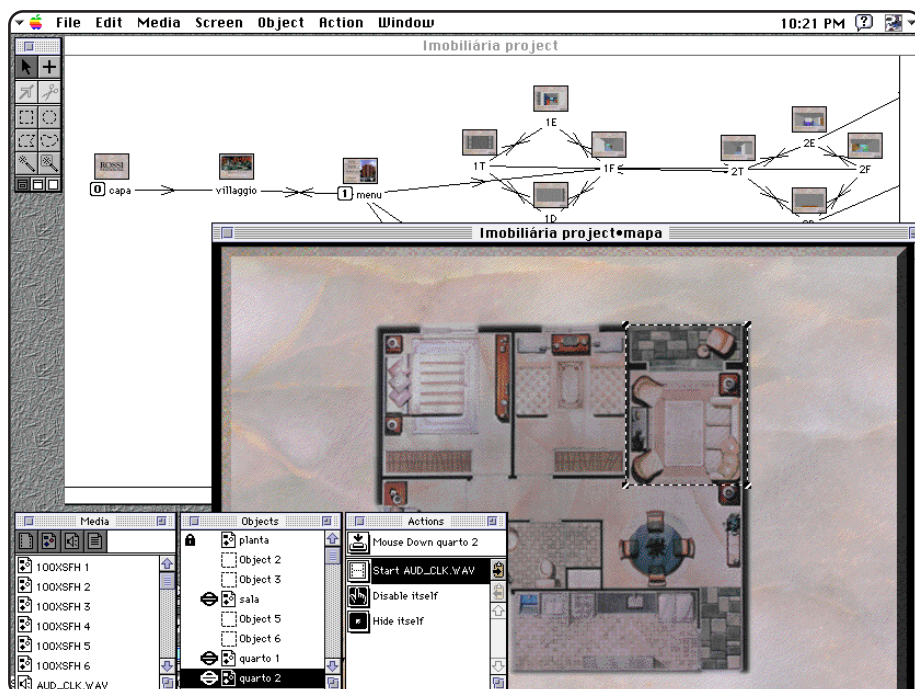
Depois de criado o mapa, o usuário passa a montar as telas individuais. Um duplo clique sobre uma tela do mapa abre uma janela de layout. Ali você monta o layout da tela, selecionando elementos de uma lista de mídias. As mídias nunca são importadas e embutidas no projeto; elas ficam sempre num folder MEDIA, dentro do folder do projeto. Isso significa que para se atualizar uma foto, por exemplo, basta copiar a versão nova para a pasta de MEDIA, sem precisar abrir o projeto no AMT. Assim como o Director, o AMT praticamente exige um Mac com dois monitores. Isso porque, na hora de montar as telas, você vai querer espaço para vê-las inteiras junto com as ferramentas de trabalho e não há como fazer um *zoom-out* para reduzi-las.

PROGRAMANDO SEM AS MÃOS

Depois de colar as mídias sobre a tela, você passa a programar as ações de cada elemento. Essas ações podem ser do tipo, "se o usuário clicar aqui, toque aquele som e exiba aquela foto", ou "quando este filme

terminar, vá para a tela X". Toda essa programação é feita sem que se escreva código, apenas escolhendo verbos e objetos a partir de algumas listas.

Este é um dos pontos fortes do AMT: comparado ao HyperCard e ao Director, ele permite que se vá muito mais longe na interatividade sem que se tenha que criar *scripts* numa linguagem de programação. Por outro lado, se os recursos de programação do AMT não forem suficientes, você vai ter problemas. É que o AMTPE, além de custar caro, vai exigir a compra do MPW *(Macintosh Programmers Workbench*, o arcano ambiente de desenvolvimento da Apple) e a contratação de especialistas com profundo conhecimento de programação orientada a objetos. A documentação do AMTPE não deixa por menos. Infelizmente, programadores assim são figurinhas carimbadas – não se acham em qualquer esquina.

O AMT inclui, sem custo adicional, utilitários para conversão de sons e clipes de QuickTime para Windows, além do próprio QuickTime for Windows. A conversão de projetos é bastante simples, desde que todos os arquivos de mídia sejam originalmente criados com nomes de oito letras, seguindo o padrão DOS. Isso é um grande incômodo, já que qualquer projeto razoável inclui muitas dezenas de arquivos e você acaba lidando com documentos chamados "HINCLPNY.MOV" ou algo assim. O AMT é muito promissor, mas a atual versão 1.1 ainda sofre de algumas doenças infantis. O manual do usuário tem erros evidentes, coisa incomum em produtos da Apple. Não é possível usar palettes de cores customizadas em imagens de 8 bits; somente a palette System, o que prejudica a qualidade desse tipo de figura. Projetos convertidos para Windows travam de modo deselegante quando não é encontrada uma placa de som. A impressão que se tem ao notar essas falhas é que o produto ainda está em fase beta. Apesar disso, o AMT permite a montagem de protótipos e mesmo de projetos inteiros num tempo muito menor que os concorrentes. O AMT exige o pagamento de uma licença de distribuição caso você queira vender um produto criado com ele.

Uma grande sacada do AMT é agilizar a tabelinha entre programadores e artistas

MÃOS À OBRA

Se você está apenas querendo experimentar produzir multimídia, pode começar pelo HyperCard ou pelo Apple Media Tool. O primeiro é mais barato e possui uma bibliografia de apoio (em inglês) bem completa, além dos inúmeros exemplos mencionados.
O Apple Media Tool é um pouco mais caro, mas pode levá-lo mais rápido a resultados mais interessantes. Não existe literatura a respeito dele. Mais informações você consegue, hoje, somente se tiver acesso à AppleLink, a rede telemática de desenvolvedores da Apple.
Quem está preparado para voar mais alto pode escolher o Director. Como o HyperCard, o Director vem com diversos manuais que vão desde tutoriais elementares até tópicos técnicos bastante cabeludos. Não existem livros ainda sobre a versão 4.0.
Se você tem uma boa grana e base sólida em programação, ou tem algum parceiro *hacker*, pode partir para um Apple Media Tool completo. O CD-ROM que o acompanha tem alguns exemplos de multimídia tremendos, criados com o auxílio do AMTPE.

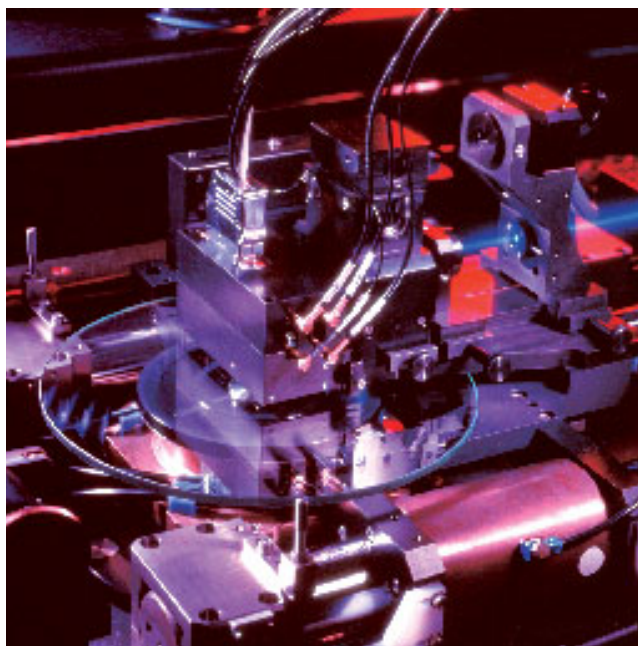
	Prós	Contras	Preços/EUA
HyperCard 2.2	Barato, muitos exemplos e boa bibliografia	Não trabalha bem com cores, exige conhecimentos de programação, não é compatível com PC	US$ 99
Macromedia Director 4.0	Poderoso e versátil, inclui recursos de animação, compatível com Mac e PC	Caro, difícil de aprender, exige conhecimentos de programação	US$ 1.195
Apple Media Tool 1.1	Interface excelente, rapidez na criação de produtos sem programação, gera produtos para Mac e PC	Exige licenciamento para distribuição comercial, ambiente de programação muito complexo	US$ 995

ONDE COMPRAR ?

Empresas	Produtos & Serviços	Preços/EUA	Contato
Adobe	Illustrator	595	MultiSoluções
	Photoshop	895	(011) 816-6355
Aldus	FreeHand	595	
Alladin Systems	InstallerMaker	*	(001) 408-761-6200
Apple Computer	Apple Media Tool 1.1	795	CompuSource
	AMT Programming Environment 1.1	995	(011) 253-6780
	Pacote com AMT e AMTPE	1.495	
	HyperCard 2.2 Development Toolkit	99	
Equilibrium	Debabelizer	299	(001) 415-332-4343
Macromedia	Macromedia Director 4.0	1.195	CI-Compucenter
	SoundEdit Pro 1.5	295	(011) 214-0577
Mapple	Replicação de disquetes	*	(011) 826-5311
Microservice	Replicação de CD-ROM	*	(011) 858-1433
OMI	QuickTopix	*	(001) 407-376-3511
SonoPress	Replicação de CD-ROM	*	(011) 861-3399
Sony	Replicação de CD-ROM	*	(021) 205-1112
Tecnoquality	Pré-masterização para Macintosh	*	(011) 573-3608

* solicite orçamento

INTERPRETADO POR KYLE MACLAHLAN TEM UM CLASSIC DE PEDRA EM SUA MESA ✎ OS FLINTSTONES – O VILÃO

CD-ROM Multimídia
Faça você mesmo

SOFTWARE

Além de softwares de autoria, para fazer um CD-ROM Multimídia, você precisa de uma boa caixa de ferramentas de apoio. Ilustrações podem ser feitas em programas vetoriais, como Illustrator ou FreeHand, mas precisam sempre ser convertidas para bitmaps no formato PICT para utilização no sistema de autoria.

O Photoshop é essencial não só para fazer essas conversões como também para capturar e retocar imagens digitalizadas.

Quando é preciso converter figuras em animações, reduzir o número de cores, padronizar as palettes ou fazer qualquer tipo de manipulação em grandes lotes de arquivos de imagens, a ferramenta ideal é o DeBabelizer, da Equilibrium. Embora sua interface seja feia e confusa, o software pode economizar muitas e muitas horas de trabalho repetitivo.

Outras ferramentas usadas com muita freqüência são o Movie Converter, da Apple, e o Premiere, da Adobe, para edição e conversão de filmes em QuickTime. O kit básico de multimídia pode ser complementado com um software de edição de áudio, como o SoundEdit Pro, da Macromedia.

HARDWARE

Para usar todos esses softwares, você também vai precisar de uns Macs parrudos, tipo Quadras (de 610 para cima) ou Power Macs. Todos equipados com toda a memória e espaço em disco que seu dinheiro puder comprar, dois monitores de bom tamanho para cada Mac e interligação via EtherTalk. No mínimo, pense em discos suficientes para armazenar 3 ou 4 vezes o tamanho do seu projeto e acrescente mais uns 300Mb para os programas.

CRIAÇÃO

Junte uma turma. Créditos de CD-ROM Multimídia já estão ficando maiores do que os de filmes de Hollywood. Aliás, esta é a parte mais cara de um projeto bem feito. Vá se preparando para reunir umas 30 pessoas, entre desenhistas, músicos, roteiristas, sonoplastas, editores e programadores. O Leonardo da Vinci fazia tudo sozinho, entendia de tudo e dormia só duas horas por dia. Mas o mundo na Renascença era bem mais simples.

PRÉ-MASTERIZAÇÃO

Para colocar seu projeto multimídia em um CD-ROM, é preciso pré-masterizar o material, um procedimento que define a localização física de cada arquivo no CD. Testamos apenas um software nessa categoria, o QuickTOPiX, da OMI, e não ficamos satisfeitos.

FINALIZAÇÕES ALTERNATIVAS

Um projeto multimídia não precisa ser, necessariamente, distribuído em CD-ROM. Ele pode ter até uma finalização mais simples, se for distribuído ou apresentado de forma diferente. Se for um quiosque ou uma apresentação para um evento especial, a finalização consistirá apenas em instalar sua criação em uma máquina. Você provavelmente saberá a configuração a ser utilizada e poderá fazer a instalação manualmente, o que torna tudo mais fácil.

No caso de um produto que será distribuído ou vendido, a finalização não é tão simples. Se sua obra for distribuída em disquetes, você vai precisar montar um esquema de instalação automática. A Alladin Systems – fabricante do software de compressão StuffIt – vende o InstallerMaker, um kit de instalação para Macs bastante profissional e fácil de usar. Seu único problema é negociar licenças de distribuição caso a caso. No mundo PC, existem dúzias de fornecedores de software de instalação e não é difícil para um bom programador desenvolver um sob medida para você.

A maior dificuldade não está na instalação propriamente dita e sim na checagem do tipo de PC e sua configuração para evitar problemas de performance e incompatibilidades pecezísticas. A copiagem de disquetes pode ser feita por empresas como a Mapple.

A ASSASSINA – A PROFISSÃO DA IDENTIDADE FALSA DE BRIDGET FONDA É "VENDEDORA DA SUPERMAC"

Ainda faltam no Brasil empresas que prestem esse tipo de serviço – uma espécie de bureau de CD-ROM – na plataforma Macintosh. A primeira a anunciar que irá entrar no mercado de pré-masterização multimídia é a Tecnoquality, utilizando o software RomMaker, da JVC. A Sonopress já tem uma sala de pré-masterização equipada com dois Quadras 650 e pretende atuar nessa área, mas apenas para clientes de seus serviços de duplicação.

Para pré-masterizar CD-ROMs para PC, o mercado brasileiro já conta com vários fornecedores. Seu único trabalho será converter os arquivos e copiá-los pela rede local para um hard disk ou SyQuest de PC.

DUPLICAÇÃO

Dificilmente você vai ter todo esse trabalho para fazer apenas um CD-ROM para rodar em casa. A grande vantagem do CD-ROM é que, depois de feitos os investimentos em equipamentos e pessoal para pré-produção, sua multiplicação através da produção industrial é um processo muito barato. Produzir CD-ROMs em escala acima de mil unidades resulta em um custo de R$ 2,00 a R$ 4,00 por unidade.

No processo de pré-masterização, você pode dar saída do seu projeto multimídia em vários formatos, como fitas DAT, um CD-ROM queimado em um gravador de CD-R (que custam de US$ 3.500 a US$ 10.000/EUA) ou em um hard disk. A partir do produto pré-masterizado, é confeccionada uma matriz de vidro. Essa matriz vai para a galvanoplastia, onde são confeccionados os discos metálicos em níquel. O próximo passo é injetar o policarboneto (matéria-prima dos CDs) nas prensas e aplicar uma fina película de alumínio no disco para que este reflita o raio laser de leitura. Por último, são gravadas informações em silk-screen em até seis cores, como nome do CD, o autor ou até sua foto no disquinho.

A reprodução industrial pode ser feita no Brasil pela Microservice, Sonopress ou, em breve, pela Sony.

Ângulos e Retículas

Valter Harasaki

Escanear foto impressa de qualquer jeito é moiré na certa

Você escaneou direitinho sua foto, no tamanho certo, calibrou seu monitor, ajustou as curvas no Photoshop, deu um *Unsharp Mask* nela. Fez tudo para que ela saísse bonitinha no impressão, certo? Errado. Existem dois fatores fundamentais para aumentar a qualidade de impressão de uma imagem. É muito comum se preocupar demais com o contraste e a nitidez de uma foto, caprichando ao máximo no seu aspecto visual, e não especificar corretamente como o fotolito deve ser feito. Para evitar a ocorrência de defeitos indesejáveis, é preciso que você (ou seu bureau) leve em conta a retícula da imagem e o ângulo dessa retícula.

Como já foi explicado em números anteriores desta revista, toda imagem gráfica é formada por uma grade de pontos pretos que cria a ilusão de graduações de cinzas *(halftone screen* ou linhagem). Em fotos preto-e-branco, a retícula é posicionada sempre em 45°. Isso é feito porque nossa visão tem maior facilidade de reconhecer linhas horizontais e verticais. Então, posicionando a grade na diagonal fica mais difícil notarmos esses pontos que formam a imagem.

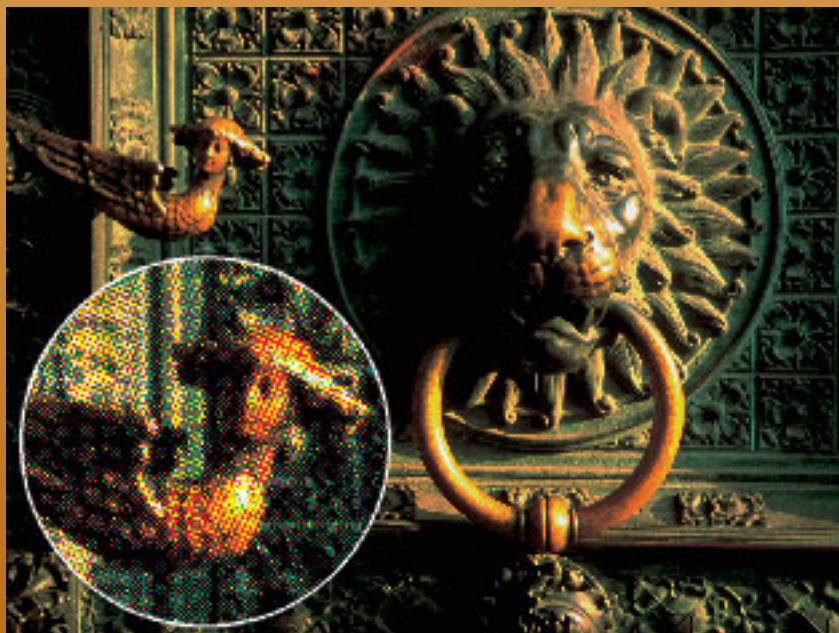
O mesmo princípio é utilizado em imagens coloridas. A diferença é que a imagem é formada com a sobreposição de quatro retículas impressas nas três cores primárias (ciano-amarelo-magenta) mais o preto. Essa sobreposição criará a ilusão de que a imagem é multicolorida. É por isso que um impresso colorido também é chamado de impresso

Quando a retícula está com 90°, o resultado é mais evidente

Já o ângulo de 45° disfarça um pouco a reticulagem

Fotos: Ricardo Teles

O PEQUENO BUDA – OS PAIS DO BUDINHA (QUEM ERA A MÃE? QUEM ERA A MÃE? BRIDGET FONDA, É CLARO!) TINHAM UM MACINTOSH EM CASA

a quatro cores. Pegue uma lupa e repare que qualquer foto colorida é formada somente com as mesmas quatro cores.
Na prática, isso significa que você terá mais um problema para administrar. São os famigerados moirés (pronuncia-se moarrê). Essa era a terceira praga da pré-história do Color Desktop Publishing (o primeiro era a falta de registro no fotolito, e o segundo, que ainda persiste nos dias de hoje, é a calibração de cores). Quando o ângulo de uma das quatro retículas estiver mal especificado, seja por ajuste errado ou deficiência do software ou do hardware utilizado, os moirés aparecerão no seu trabalho sem avisar. Os sintomas são a formação de *patterns* (padrões, formas geométricas que se repetem) em todo o trabalho. Com o desenvolvimento dos RIPs (interfaces que processam a informação PostScript referente a uma imagem bitmap) e das imagesetters, esses problemas diminuíram, mas ainda é preciso ter cuidado redobrado com serviços coloridos.
Escanear uma foto que já foi impressa é pedir para dar moiré. Isso ocorre porque os ângulos da retícula impressa "colidem" com os ângulos do fotolito ou com os pixels do computador. O resultado provavelmente será um serviço com estonteantes efeitos Op-art. Existem softwares, como o Ofoto, da LightSource, que eliminam esse efeito. O ideal é sempre trabalhar com fotos originais, mas isso nem sempre é possível. Você pode tentar eliminar o moiré na raça, desfocando um pouco a imagem – utilizando o filtro Blur, do Photoshop, por exemplo – ou inclinando a foto impressa no seu scanner. Se nada funcionar, você ainda pode fotografar a imagem e usar a foto ou cromo como ponto de partida.
Os moirés podem aparecer também quando escaneamos fotos com listras finas ou tecidos xadrez. O resultado é parecido com o que aconteceu com as camisas dos juízes da Copa do Mundo quando focalizadas na TV. Tentando minimizar esses problemas, foi desenvolvida uma nova tecnologia que é conhecida como retícula estocástica, que utiliza *patterns* "aleatórios" ao invés de pontos alinhados. Mas essa ainda é uma tecnologia que está começando, sobre a qual falaremos na próxima edição.

Olhando bem de perto, é assim que fica sua foto reproduzida em CMYK

Jogando a rede no Mac

Oswaldo Bueno

Quem tem dois Macs já tem uma rede. Essa é uma afirmação muito utilizada por vendedores de Mac na hora de comparar seu produto com PCs.

Uma das maiores vantagens comparativas do Macintosh é que todos os modelos já vem com suporte para um certo tipo de rede, conhecida por LocalTalk. É uma rede de baixa velocidade, mas que funciona muito bem e é muito barata de se montar e manter. Mas, para quê ligar dois Macs em rede?

Primeiro: transferência rápida de arquivos (file sharing).

Quando você quiser copiar um arquivo de um computador para outro, você não vai mais precisar usar disquetes e o "NikeNet" ou "RebookNet". Basta ir no *Chooser* e selecionar o outro computador. Pronto, o hard disk do vizinho aparece na tela do seu Macintosh. Aí é só arrastar o arquivo para ele.

Segundo: compartilhamento de impressora.

Estando em rede, dois Macs podem utilizar a mesma impressora, se ela for da Apple ou PostScript. Não é preciso copiar o arquivo para o Mac no qual a impressora está ligada e depois mandar imprimir.

Muito bem, você está aí, diante de seus dois Macs e, segundo o vendedor, tem tudo para montar uma rede. Tudo? Bem, quase tudo. Falta ainda um item insignificante, mas fundamental: o cabo.

O cabo para LocalTalk pode ser o da Apple ou os compatíveis com o PhoneNet, da Farallon. O sistema da Apple utiliza cabos com conectores mini-din, difíceis de achar. Já o sistema PhoneNet, utiliza cabos de telefone americanos, encontráveis em qualquer loja de equipamentos eletrônicos importados, que permitem montar uma rede do comprimento que você quiser. Um kit com cabo e adaptador custa nos EUA cerca de US$ 15. No Brasil, o preço pode variar de R$ 40,00 a R$ 50,00.

Quanto a software, o System 7.x já possui o software necessário para compartilhar arquivos. As impressoras PostScript normalmente são ligadas diretamente na rede. As jatos de tinta e lasers, sem PostScript, vêm com um software, que utiliza um Mac como servidor de impressão, sem que ele esteja necessariamente dedicado para esta função.

Se você já tem os Macs e os cabos, só falta ligar um adaptador Localtalk em cada Mac e um na porta da impressora. As impressoras trazem indicações de qual porta deve ser utilizada para conexão em rede. Ligue um adaptador no outro, utilizando o cabo de telefone, criando uma linha, conhecida como *daisy-chain* (rede-margarida ou rede-ondinha, como chamam alguns, devido às curvas formadas pelos cabos conectados).

Importante: nunca feche um círculo. No sistema da Apple, não é necessário, mas no da Farallon você precisa colocar um terminador/resistor em cada ponta, este terminador vem no kit do adaptador e é muito simples de instalar.

No caso de uma impressora não PostScript, consulte o manual que a acompanha. Nas impressoras da Apple, como a StyleWriter II, você deve ligar a impressora na porta do modem do seu Mac e ligar o adaptador LocalTalk na porta da impressora. Para disponibilizá-la para todos que estão na rede, basta ir até o *Chooser* e configurar a impressora.

Aqui você escreve seu nome.

Invente um nome para o seu Mac.

Clique aqui para compartilhar arquivos.

Clique aqui para permitir que outro Mac acesse seus programas.

Sharing Setup

Network Identity
Owner Name: MACMANIA
Owner Password:
Macintosh Name: Velô

File Sharing
Start
Status
File sharing is off. Click Start to allow other users to access shared folders.

Program Linking
Start
Status
Program linking is off. Click Start to allow other users to link to your shared programs.

Velô

Where: Velô, NS-SCSI v5.3 Slot 0 Id 0.

☒ Share this item and its contents

		See Folders	See Files	Make Changes
Owner:	MACMANIA	☒	☒	☒
User/Group:	<None>	☒	☒	☒
	Everyone	☒	☒	☒

☐ Make all currently enclosed folders like this one

Para permitir que outros Macs tenham acesso aos seus arquivos, você deve acionar o Sharing, que fica no menu File.

Cruze esta caixa para torná-la compartilhável.

MULHER SOLTEIRA PROCURA – BRIDGET FONDA (DE NOVO?) DESENVOLVE UM SOFTWARE DE MODA QUE FUNCIONA EM UMA VELOCIDADE ASSUSTADORA EM UM IICI

PHOTOSHOP 3.0

Adobe Systems
Preço: US$ 895 (EUA)
Configuração: 68040 ou Power Mac, 16Mb RAM
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

O programa de processamento de imagens mais "profiça" do Mac está de volta na sua versão 3.0; e dizem as más línguas (os releases da Adobe) que, com as novas funções, esta edição já está mordendo os calcanhares dos sistemas high-end. Bem, isso pode até ser exagero, mas que você vai precisar de um Mac high-end, ah! isso vai. A Adobe pede como configuração mínima um 68020, mas no mundo real você vai querer um 68040 ou um Power Mac. Além disso, pode ir preparando a sua RAM e o espaço no seu disco: o Photoshop é um aplicativo tradicionalmente glutão e a versão 3.0 não deixa por menos. Para uma boa performance, são recomendados pelo menos 50Mb livres no disco e de 8 a 16Mb de RAM livre (já descontada a RAM ocupada pelo sistema). E não pense que esses 50Mb de disco são para você gravar os seus desenhos – esse espaço é utilizado como memória virtual; a armazenagem é cobrada à parte. Quanto à RAM, rodar o Photoshop em 8Mb é mais ou menos que nem duende: tem gente que até acredita, mas ninguém nunca viu. Para fazer alguma coisa de concreto, a vida começa a fazer sentido aos16Mb. Conte de 20 a 25Mb para fazer trampos grandes com alguma folga. Para os usuários mais hardcore, daqueles que vão fazer posters A2 a 300dpi, vale a velha máxima segundo a qual a quantidade ideal de RAM é o máximo que couber no seu computador (e no seu bolso). Em tempo: pode ir esquecendo o RAM Doubler – o Photoshop não é desses que são enrolados por esse tipo de truque sujo.

Eis as novidades que vão deixar você achando a versão 2.5.1 caída:

A Adobe caprichou nos novos superpoderes para você sair iluminando o mundo

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

INTUITIVIDADE- Até onde você pode ir, sem abrir o manual.

INTERFACE- A cara do programa. O jeito com que ele se comunica com o usuário.

PODER- O quanto o programa se aprofunda em sua função.

DIVERSÃO- Só para games, dispensa explicações.

CUSTO/BENEFÍCIO- Veja aqui se o programa vale o quanto pesa.

LAYERS

É o recurso mais significativo da versão 3.0. Agora, dá pra colocar os elementos de uma imagem em "camadas" diferentes, que se comportam como folhas de acetato transparentes. Com este esquema, além de mexer no posicionamento, é possível experimentar combinações de filtros e efeitos especiais sem alterar a imagem original. É mais ou menos como o Specular Collage *(vide edição #5)*. No Photoshop, ficou faltando somente a possibilidade de trabalhar com *proxies* (aproximações em baixa resolução). Com esta função, os búzios da MACMANIA prevêem uma proliferação de ilustrações do tipo colagem-muito-louca (que medo!).

FAÇA-SE A LUZ

Oba! Diversão a valer! Levante o moral daquela sua imagem cansada com o filtro *Lighting Effects*. Dá pra especificar até 16 fontes de luz, controlando, entre outras coisas, a cor, o ângulo, a intensidade, o tipo de lâmpada e o tipo de reflexo. Fora isso, você pode também fazer um 3D *fake*, especificando que parte da imagem fica mais gordinha – iluminada de um lado e jogando uma sombra do outro. Mas, olho vivo! Esta função só funciona em 680x0 com FPU ou Power Mac.

ASPIRADOR DE PÓ

Pra que limpar o vidro do scanner? Mande brasa do jeito que está que o filtro *Dust & Scratches* se encarrega de dar aquele tapa na sua imagem,

INVASÃO DE PRIVACIDADE – SHARON STONE TEM UM MAC NO ESCRITÓRIO QUE FUNCIONA INSTANTANEAMENTE AO APERTAR DE UMA TECLA

removendo cabelos e poeirinhas indesejáveis. Na verdade, este filtro não faz milagres – nenhum filtro faz. Funciona melhor para tirar as sujeiras mais grossas de scans P&B de fundo branco (tipo desenhos a lápis). Aplicando em scans coloridos, a imagem fica meio borrada – portanto, não jogue fora ainda a flanelinha do seu scanner.

FÁBRICA DE FILTROS

Você quer dizer que na miríade de filtros comercialmente disponíveis para o Photoshop não há um que satisfaça as suas aspirações estéticas? Fabrique um, ora. Esta opção, entretanto, fica só na promessa. O *Filter Factory* não está incluído no pacote de pre-release que recebemos, sendo apenas mencionado no material impresso.

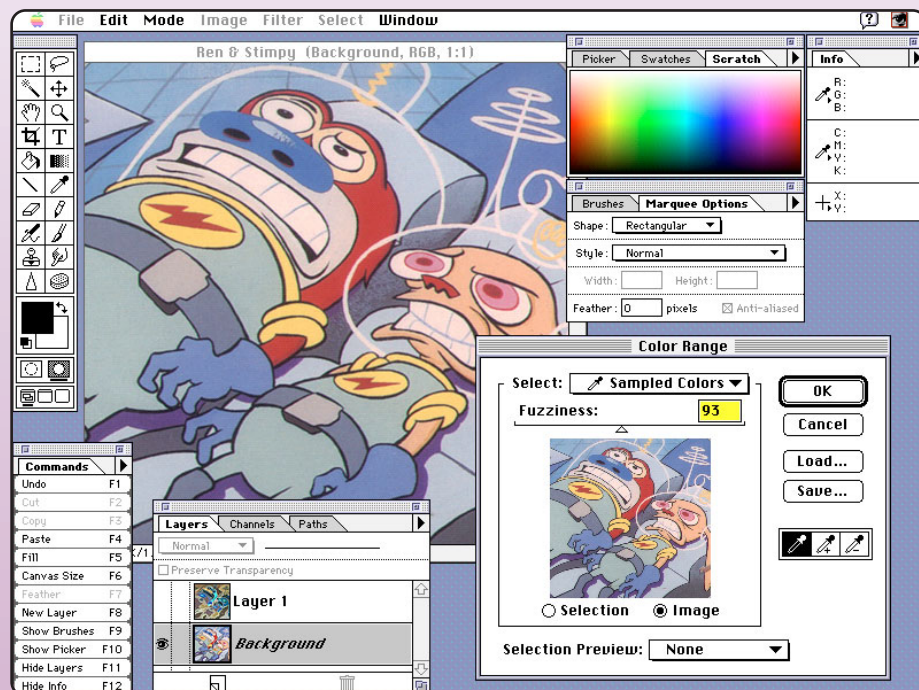
SELEÇÃO POR CORES

Funções novas nos menus *Image* e *Select* permitem um controle de cores muito mais preciso. Dá pra selecionar e ajustar cores específicas sem afetar o resto da imagem; por exemplo, remover o ciano de todos os vermelhos ou selecionar todos os amarelos. Este método, embora semelhante à varinha mágica (que continua existindo), é mais preciso, pois o Dialog Box oferece controles mais minuciosos, além de mostrar um *preview* do ajuste sendo feito.

O CHEIRO DO CMYK VERDE

Não precisa mais ficar convertendo de RGB pra CMYK para ver como a imagem está ficando: o *CMYK Preview* mostra. Fora isso, tem também o *Gamut Warning*, que indica com um cinza as áreas da sua imagem que estão com as cores fora da gama do CMYK.

ESPONJINHA

Lembra da ferramenta de *Dodge/Burn*? A mãozinha que escurece e o pirulito que clareia a imagem? Pois é, a família aumentou com a nova *Sponge Tool*, que satura ou dessatura as cores. A esponjinha é bem eficaz quando utilizada em conjunto com o *Gamut Warning*, para dessaturar as cores que estão fora da gama do CMYK.

Palettes de todos os tipos, todas as cores, todos os tamanhos, para todos os gostos

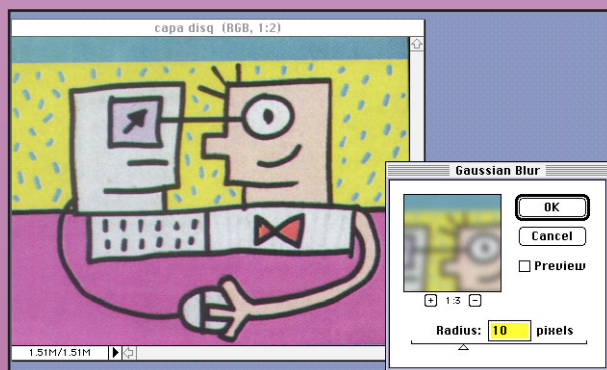
Além destas funções e ferramentas novas, a interface também melhorou. A paletite aguda, após atacar o FreeHand 4.0 e o Word 6.0, infecta o Photoshop. Várias *dialog boxes* foram substituídas por palettes. Apesar de mais numerosas e mais complexas, as palettes continuam fáceis de usar, agrupando itens relacionados e todas com sub-menus; as palettes de layers e canais agora têm *thumbnails* (pequenos ícones mostrando o que há em cada layer ou canal). Outra modificação muito bem-vinda são os *previews* em todas as *dialog boxes* de filtros. Uma das inovações mais bacanas, que vem da filosofia do System 7.5, é o *Drag-and Drop*: para mudar uma seleção de janela não precisa ficar dando *Cut* e *Paste*; basta arrastá-la de uma janela para outra. E, finalmente, atendendo ao clamor das massas de usuários, o cursor das ferramentas de pintura pode agora indicar a grossura do traço (essa até o MacPaint 1.0 já tinha).

O Photoshop 3.0 deve estar comercialmente disponível ainda neste trimestre. Continuará custando módicos US$ 895 (EUA) e por este preço, além dos disquetes, você leva para casa absolutamente grátis um CD-ROM "deluxe", com dicas, truques, plug-ins e um lindo show de arte digital. Se você tem qualquer outra versão registrada, pode fazer o *upgrade* por US$ 149; e se você é o feliz proprietário de um Photoshop 2.5, comprado após 15 de junho, tem direito à versão 3.0 de graça.

Uma última notinha: A Adobe diz que a versão pra Windows é igual. Você acredita?

Tom Bojarczuk*

*Colaborou **Jean Pierre Boëchat**

Multisoluções: (011) 8166355

Preview de todos os filtros, um tremendo avanço

Se você acha isso aqui esquisito, é porque nunca viu um videoclip desses loucos

FREAK SHOW

Voyager Company
Preço: US$ 59,00
Configuração: Mac colorido 68030 ou superior, System 7, 5Mb RAM, Monitor 13"
Intuitividade: ■■■■
Interface: ■■■
Diversão: ■■■
Custo/Benefício: ■■

Os Residents sempre foram os mais esquisitos entre os esquisitos. Desde quando começaram a fazer música, em 1972, adotaram uma estratégia de marketing que é oposta ao habitual no mundo pop: eles não revelam seus rostos ou seus nomes, criando um mistério de história em quadrinhos em torno de suas produções. O CD-ROM *Freak Show* reúne toda a esquisitice multidisciplinar do grupo num circo de monstros, entre os quais eles se incluem.

O CD é uma parceria dos Residents com o designer Jim Ludtke, responsável pela concepção visual e animação dos personagens. Ludtke já havia realizado antes com eles o clip *Harry the Head*, que está incluído no *Show*. É também mais uma etapa de um trabalho que começou com um CD de músicas, prosseguiu em um álbum de quadrinhos, passou pelo videoclip e agora junta quase tudo num pacote só.

Pra quem conhece o quarteto de outros Halloweens, há muita diversão escondida nas carroças que ficam atrás da lona do circo. Especialmente no carro dos Residents, um olho com rodas, lotado de informações sobre as atividades do grupo. Pode-se assistir a seus peculiares videoclips, ver seus filmes dos anos 70, trechos de shows e animações, vasculhar sua vasta discografia e saber como conseguir camisetas, bottons etc. Acessórios fundamentais pra quem se identifica com a postura nerd-marciana dos "Fab Foureyes".

Escolha seu tipo de montruosidade

Nos outros carros, visita-se cada freak do circo em seu habitat. Em alguns, pode-se conhecer a história do sujeito através de animações feitas sobre a versão em quadrinhos do Freak Show, lançada há dois anos nos EUA pela editora Dark Horse. Nesse ponto, Ludtke e Residents experimentaram uma maneira diferente de apresentação de quadrinhos, que se revela interessante em alguns casos. Quadrinistas importantes que contribuíram para o álbum têm seus desenhos colocados em movimento, caso de Brian Bolland, Richard Sala, Dave McKean e Savage Pencil.

Dentro do carro-olho você tem informações sobre a banda

Mas o item mais instrutivo do CD se esconde na última tenda do circo: uma jukebox que conta as histórias de dezenas de freaks reais. Há coisas realmente curiosas, como as irmãs siamesas que passaram anos brigadas, sem se falar. Gigantes, homens de três olhos, mulheres barbadas: pode se visitar uma longa galeria de mutantes que dá muito o que pensar, dentro da proposta dos Residents de questionar quem afinal é o monstro.

Os cenários em 3D concebidos por Jim Ludtke são interessantes, mesmo que distantes do padrão Myst de qualidade. O problema de Ludtke é com a animação dos personagens, que em geral é muito pobre. Isso estraga o pequeno show em que cada freak mostra suas "qualidades" para o público. Como a resposta do CD é lenta, alguns sustos programados ao longo do passeio não assustam. O CD pode ser considerado mais um tento na carreira de idéias avant-garde dos Residents (que, junto com Todd Rundgren e Peter Gabriel, foram os primeiros músicos a lançar CD-ROMs), mas o Freak Show foi feito mesmo para os fãs de esquisitices. Pra outras pessoas, é aplicar dinheiro em um brinquedo de malucos.

Marcos Smirkoff

Voyager Company:
001-914-591-6484

ROBOCOP 2 – O ROBÔ VILÃO É CONTROLADO POR UMA INTERFACE TIPO SYSTEM 7 DO MAL

ROCK & ROM

O CD-ROM é o futuro da indústria musical. Alguns roqueiros espertos já perceberam isto e as gravadoras já estão se coçando para invadir esta nova praia. O motivo principal não é o pioneirismo ou a curiosidade tecnológica, mas aquele velho motivo que faz o mundo girar. Com a chegada dos gravadores digitais e dos CDs regraváveis, ficou muito fácil fazer cópias de alta qualidade de qualquer CD de áudio. Já o CD-ROM é bem mais difícil de ser pirateado e você ainda pode colocar faixas de áudio que podem ser ouvidas em um aparelho de CD comum. E o processo de produção industrial é o mesmo para os dois formatos.

Não vai demorar muito para que as gravadoras começem a incluir megabytes extras de multimídia em CDs, com clipes, fotos, histórias, games etc. Os possuidores de um drive de CD-ROM – após o pagamento de uma taxa, é claro – receberão uma senha que dará acesso a esses documentos que estarão "encriptados" no CD. A farra já começou. Veja aqui alguns dos CDs de rock que já estão disponíveis para os macmaníacos.

Rosa Freitag

A Hard Day's Night
The Voyager Company

O primeiro filme a ser completamente incluído em um CD-ROM. Hoje, com os avanços da compressão digital, filmes em CD-ROM – acompanhados por recursos multimídia, como anotações, comentários, imagens e trilhas adicionais – já estão virando carne de vaca e prometem ser a grande coqueluche do próximo Natal nos EUA. Mas, em 1993, isso era novidade.

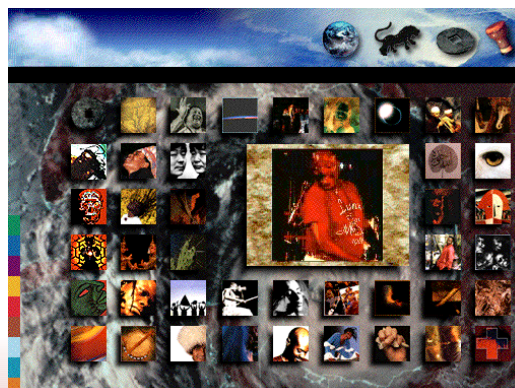
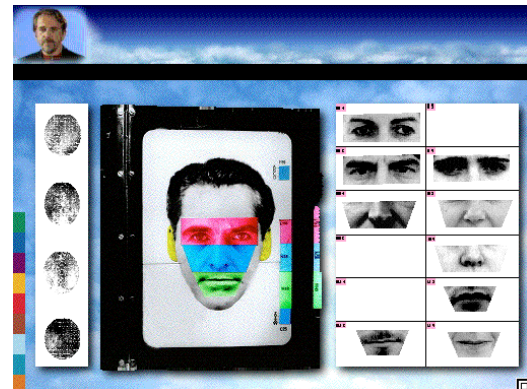
O CD tem mais do que muito macbeatlemaníaco poderia esperar. Além do filme, acrescido dos 18 minutos recuperados em seu relançamento de 1982, há texto de montão (com informações interessantes) e material extra do diretor Richard Lester. Descontando o apelo da presença dos Beatles na atração principal, o mais legal fica com um filminho de 11 minutos, de 1959, *The Running, Jumping &*

Standing Still Film, o primeiro de Lester, co-escrito com Peter Sellers. É mudo e tem o estilo que mais tarde seria a marca do Monty Python. Depois de vê-lo, fica fácil notar porque os Beatles gostavam tanto de Lester.

A Hard Day´s Night foi feito em HyperCard (uma cópia da versão 2.1 está incluída no CD) e tem uma interface espartana. Em um retângulo de 8x6cm no canto superior esquerdo, rolam os filmes QuickTime. O restante da tela é ocupado por textos referenciais e anotações, sempre dispostos sobre uma imagem *grayscale* no fundo. Simplicidade, no entanto, não pode ser confundida com acochambração, a interface é muito bem feita e dá conta do recado.

XPlora
Realworld Multimedia

No coração da roça inglesa, em Bath, o Real World Studios funciona como uma "fábrica virtual de multimídia multicultural". O namoro de Peter Gabriel com a *world music* resultou na produção de mais de 50 álbuns de artistas do mundo todo. Gabriel, que se auto-denomina "designer de experiências", fundou a Real World Multimedia e produziu o *XPlora 1: Peter Gabriel´s Secret World* com a idéia de "dissolver a barreira entre o artista e o público, transformando-os num elemento único".

Tudo começou há três anos quando Steve Nelson, diretor da Brilliant Media em São Francisco, teve a idéia de produzir um trabalho de música interativo. Como músico, macmaníaco e fã, Nelson associou o perfil do público de Peter Gabriel a usuários de Mac e fez um protótipo no Hypercard, usando músicas de Gabriel. Entre a Califórnia e a Inglaterra, uma equipe de 40 pessoas composta de videomakers, designers gráficos, engenheiros de áudio, produtores e programadores se envolveram num desafio de 650Mb que, além de revelar o mundo secreto de Gabriel, apresenta mais de 50 artistas de 18 países. Tudo foi feito usando Quadras 650 e 800. Nelson criou o Digital Montage, um *stack* de Hypercard que comanda mais de duas horas de vídeos QuickTime e áudio e cem imagens coloridas. Para a digitalização de vídeo, a SuperMac contribuiu com a placa DigitalFilm e a Radius, com a VideoVision. Foi usado um drive de 1,07Gb da PLI. Edição e efeitos audiovisuais foram feitos com o Adobe Premiére, VideoFusion, CoSA After Effects e Pro Tools (Digidesign). A interface é consistente e bem bolada. Para cativar os fãs de games, o acesso às áreas mais secretas (backstages, estúdios) só é permitido após encontrar os respectivos passes numa exploração sempre interativa. Quando o acesso é proibido, Gabriel aparece em QuickTime dizendo "No way!".

Para explorar a vida pessoal de Gabriel, é preciso remontar seu rosto e, então, clicar nos olhos (carreira e projetos), nariz (por detrás das cenas), ouvidos (música) ou boca (artes). A discogra-

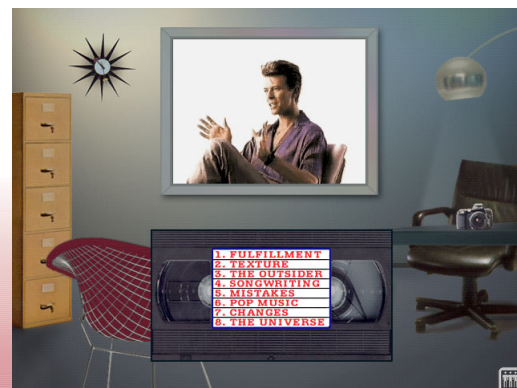
fia completa destaca uma faixa de cada álbum e há quatro videoclipes do álbum *US* na íntegra, cujas técnicas de produção são reveladas pelos diretores. Instrumentos exóticos podem se "tocados" clicando o mouse.

Clicando setas em cenas de uma caminhada pelas dependências do Real World, tem-se acesso aos estúdios. O técnico de som convida para remixar uma música numa mesa de quatro canais, ajustando-se os volumes da voz, guitarra, baixo e bateria. Em outra sala, Brian Eno apresenta a *jam-session*: 49 clipes – cada um mostrando um músico – formando uma *videowall* e o desafio é adivinhar quem está tocando com quem, selecionando as combinações corretas. Acertando os 49, ganha-se um prêmio fantástico! Gabriel mostra como são feitas as transcrições musicais (em Macs, claro!) e seu cachorro, com a câmera no focinho, faz uma tour pelo estúdio de gravação.

Jump ION

Jump, o CD-ROM de David Bowie, apresenta muitas heranças do cinema e da TV. A começar pelos créditos rolantes, que revelam uma equipe composta por 3 programadores, 3 editores de vídeo, diretor de arte, 6 produtores de áudio e efeitos sonoros, designers de 2D e 3D e mais meia dúzia para a "produção" – quebra-galhos e pesquisadores de material. Nesse CD-ROM, o visual, com janelas de vídeo maiores que a do XPlora e o design, com belas ilustrações, superam o conteúdo. Onde foram consumidos 650 Mb??? É uma decepção para os fãs do Bowie dos anos 70, pois ele renega totalmente seu passado andrógino e apresenta-se como um pós-yuppie blasé, dentro de um prédio de escritórios. Ele dá uma rápida entrevista, apresenta um slideshow contando a produção do último disco e o resto do material são videoclipes de músicas desse álbum, que devem ser encontrados em apartamentos no prédio em frente. Pela primeira vez, o merchandising foi usado na multimídia: num outdoor, um cartaz da Hewlett-Packard aparece enquanto se procura pelo clip de *Jump They Say*. Os outros clipes aparecem após alguns cliques nos cenários. Essa interatividade é bem fraquinha: apenas fúteis animações, tipo o sapato que ri, a guitarra que toca o *riff*, a xícara que fumega. Bonitinho, mas ordinário.

O ponto mais alto desse *Jump* está nos estúdios. Uma música pode ser remixada em 8 canais: 2 guitarras, sopros, baixo, baterias, percussão e 2 vocais; o tom (pitch) também pode ser alterado. O clipe de "Jump They Say" pode ser reeditado, com 5 fontes de imagens. Para quem nunca pôde experimentar Desktop Video, essa é uma ótima chance. A edição pode ser salva em documentos pequenos (3-5K) e enviada para outros usuários do *Jump* rodarem o seu "director's cut".

Jump foi criado com o Macromedia Director 3.1.3 – e quase tudo foi compilado em código, o que significa que os fuçadores de ResEdit não vão encontrar muita coisa para se divertir. No XPlora, por exemplo, você pode abrir todos os documentos gráficos, som e vídeo e examinar os scripts em HyperTalk.

BEM PRA LÁ DO FIM DO MUNDO

(Ler com voz de Zé Bettio, Barros de Alencar ou qualquer outro radialista brega, para aumentar o tom nacional e popular.)

Esta matéria vai procê, querido leitor, que mora em uma cidade grande e vive reclamando. Reclama que você e seu Mac se sentem como uma ilha, rodeados de pecezistas por todos os lados. Reclama por não ter com quem conversar sobre bombas, conflitos de Inits e outros assuntos tão interessantes. Reclama por não ter onde comprar software para Macintosh, enquanto programinhas de PC podem ser comprados na banca da esquina. (Mas, no final das contas, reclama de barriga cheia.

Imagine o que é ser usuário de Mac no Piauí. Ou em Belém do Pará, ou no interior de Minas. Lugares onde os mais experientes "técnicos" de informática nunca ouviram falar em Macintosh. "O único contato que temos com usuários de Mac é quando aparecem alguns militantes do Greenpeace em expedição à Amazônia", diz Karina Coraini, macmaníaca que mora em Belém. "Como o meu interesse é específico em editoração eletrônica, o intercâmbio com a 'gringaiada' fica meio restrito. Dá pra trocar uns programinhas, joguinhos, essas coisas, nada mais."

Karina diz conhecer todos os usuários de Mac de Belém. Todos os três. Para dar saída nos trabalhos de DTP que realiza no Mac, ela envia os arquivos para um bureau em São Paulo, que manda de volta os fotolitos, em um processo que costuma demorar três ou quatro dias. Resultado: toda a agilidade que ela ganha com o Mac ela perde com o "turismo eletrônico" dos quase seis mil quilômetros que seus trabalhos são obrigados a viajar. Modem? "Inviável. A ligação telefônica é muito cara, os arquivos são grandes e ainda corro o risco de ter que mandar tudo de novo se a linha cair no meio do transmissão."

Mas nem tudo são agruras na vida dos macmaníacos do agreste. Pablo Valentini utiliza seu PowerBook 165c em casa e no seu escritório em Teresina e afirma que nunca teve problemas e está entusiasmado com a facilidade de uso do Mac. É verdade que seu computador ainda está sob a garantia e ele ainda tem um bom tempo para torcer que uma revenda Apple se instale no Piauí.

Paulo Roberto de Souza Lima, de Passos (MG), é outro que não troca seu Mac por um PC de maneira nenhuma, apesar das deficiências do mercado. Para ele, o maior problema que o Macintosh enfrenta no Brasil é o total desconhecimento que existe em relação à plataforma. "A Apple deveria intensificar sua atuação no mercado educacional, como é feito nos EUA. Há uma geração inteira de estudantes de informática que não têm a menor informação sobre a Apple, não sabem nem que o Mac existe. Vender equipamentos com desconto para universidades e fazer demonstrações de produtos em escolas e faculdades seria uma maneira eficaz e barata para difundir informações sobre o Mac e aumentar sua penetração no interior do país."

Os macmaníacos que moram longe também reclamam, reclamam, reclamam. Mas nenhum deles chega a cogitar a idéia de trocar seu equipamento por um PC. Eles sabem que compraram um produto de primeira linha e, consequentemente, exigem serviços de primeira linha. A principal reclamação entre os usuários é em relação à desinformação que existe sobre o Mac, inclusive nas próprias revendas Apple. Se um usuário não se sente seguro quando pede orientação a uma revenda, imagine como ele se sente quando lhe entrega seu Mac para ser consertado. Mas se é para esperar iniciativas filantrópicas de quem está nesse mercado com o simples objetivo de ganhar dinheiro, é melhor esperar sentado.

Aproveitando a atual onda de reorganização da sociedade civil brasileira e imbuída de espírito cívico, a MACMANIA abre suas páginas para quem quiser montar um MUG (Macintosh User Group) em sua cidade ou região. Basta escrever para a revista dando nome e endereço (ou caixa postal). Não basta ser macmaníaco, tem que participar!